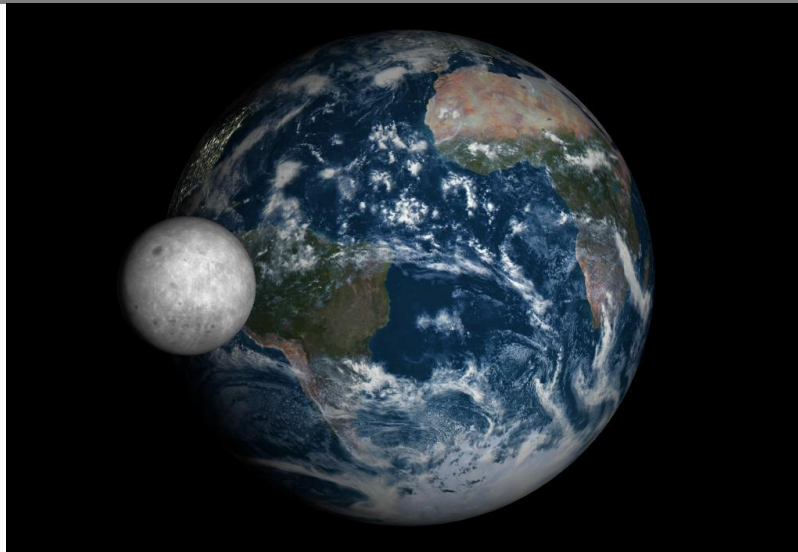


PRÁCTICA 2. PARTE I - WebGL
PONDERACIÓN FINAL: 10% DE LA NOTA FINAL DE LA ASIGNATURA



OBJETIVOS

- Comprender la estructura básica de una aplicación WebGL
- Desarrollar escenas básicas con WebGL

RESUMEN DE LA SESIÓN

Vamos a seguir durante la sesión las 5 primeras lecciones del curso online disponible en <http://www.webglacademy.com>

Con este tutorial, que se irá explicando y analizando en clase tendremos la base para realizar el ejercicio propuesto

A ENTREGAR

Tras esta práctica, el alumno podrá entregar un archivo HTML y uno o varios .js que muestre una escena 3D con los siguientes requisitos:

- Planeta tierra texturizado con rotación sobre su eje.
- Luna texturizada siguiendo su órbita alrededor de la tierra.
- Al hacer clic en la escena, para la rotación de la luna.
- EXTRA (+20%) Fuente de luz como si fuera el sol. (lección 7 del tutorial)

DURACIÓN

- La Parte I de la práctica 2 se realizará durante 2 sesiones.
- El 4 de mayo comenzará la parte II de la Práctica 2, que será realizar programación de una escena con Three.js

FECHA TOPE ENTREGA: 10/05/2015